

⑩ 日本国特許庁 (JP)

⑪ 実用新案出願公告

⑫ 実用新案公報 (Y2)

平1-40545

⑬ Int. Cl. 4

A 63 F 9/22

識別記号

庁内整理番号

F-8403-2C

⑬

⑪ 公告 平成1年(1989)12月4日

(全3頁)

⑭ 考案の名称 感圧導電ゴムスイッチを備えたゲームコントロール装置

⑮ 奨 願 昭60-172995

⑯ 公 開 昭62-82090

⑭ 出 願 昭60(1985)11月12日

⑯ 昭62(1987)5月26日

⑭ 考案者 河島 庸一 神奈川県平塚市南原1-28-1

⑭ 考案者 金森 克彦 神奈川県平塚市四之宮2432-2

⑭ 考案者 服部 泰 神奈川県鎌倉市福村ヶ崎5-36-5

⑭ 考案者 金子 理人 神奈川県平塚市南原1-28-1

⑭ 出願人 横浜ゴム株式会社 東京都港区新橋5丁目36番11号

⑭ 代理人 弁理士 小川 信一 外2名

審査官 神 悅彦

⑭ 参考文献 実公 昭53-28325 (JP, Y2)

1

2

⑭ 実用新案登録請求の範囲

パーソナルコンピュータ用のゲームコントロール装置において、前記ゲームコントロール装置のスイッチに、押圧力によって抵抗値が変化する感圧導電ゴムを使用し、この感圧導電ゴムスイッチに可変周波数型の発振回路を接続すると共に、この発振回路により制御される出力回路を設けたことを特徴とする感圧導電ゴムスイッチを備えたゲームコントロール装置。

考案の詳細な説明

(産業上の利用分野)

この考案は、押圧力によって抵抗値が変化する感圧導電ゴムスイッチを備えたゲームコントロール装置に係わり、更に詳しくはパーソナルコンピュータやゲーム用コンピュータ等のゲームコントロールに係わる装置のスイッチを、その押圧力によってコンピュータに送る信号の開閉周期を自在に制御出来るようにしたゲームコントロール装置に関するものである。

(従来技術)

ストルの発射等に用いられている。

このON/OFFスイッチは1回押すと1回ONするだけなので、機能が単純であり、ミサイルを連射したいときは、不都合であつた。

5. [考案の目的]

この考案は、かかる従来の問題点に着目して案出されたもので、その目的とするところは、コンピュータ用ゲームコントローラーのスイッチを感圧導電ゴムスイッチと可変周波数発振器を用いて

10. 出力回路を任意の周期で開閉できるようにすることで、ゲームの面白味を増すことができるようとした感圧導電ゴムスイッチを備えたゲームコントロール装置を提供するものである。

(考案の構成)

15. この考案は、上記目的を達成するためパーソナルコンピュータ用のゲームコントロール装置において、前記ゲームコントロール装置のスイッチに、押圧力によって抵抗値が変化する感圧導電ゴムを使用し、この感圧導電ゴムスイッチに可変周波数型の発振回路を接続すると共に、この発振回

9187号公報、特公昭56-54019号公報)を用いたスイッチ、4はNAND回路等のICであつて、これらの各構成要素により可変周波数型の発振回路10を構成している。また、5はリレー駆動用トランジスタ、6は前記可変周波数型の発振回路10により制御されるリレー(出力回路)である。

そして、前記可変周波数型の発振回路10の発振周波数は、感圧導電ゴムスイッチ3の抵抗値とコンデンサー2の容量によつて決定される。

前記、発振回路10からの出力はトランジスタ5をスイッチさせ、リレー6が駆動される。

したがつて、感圧導電ゴムスイッチ3の抵抗を押圧によつて変化させれば、前記発振回路10の発振周波数が変化し、リレーの開閉周期を任意に調節することができる。

次に、第2図はこの考案のプロツク図でありAは発振回路、Bは信号出力を駆かせる為のドライブ回路、Cはドライブ回路Bによつて動作されるリレー等の出力回路であり、ここよりの信号がコンピュータ等に送られる。

従つて、このリレー6の開閉をゲームコントローラーのスイッチとして使用すれば、コンピュータによる開閉信号の周期を使用者が任意に制御できるようになる。

第3図に、この考案の実施例を実際にゲームコ

3、発振回路10、リレー6を組み込み、コンピュータ13等に接続して、前述した操作を行うようにしたものである。

[考案の効果]

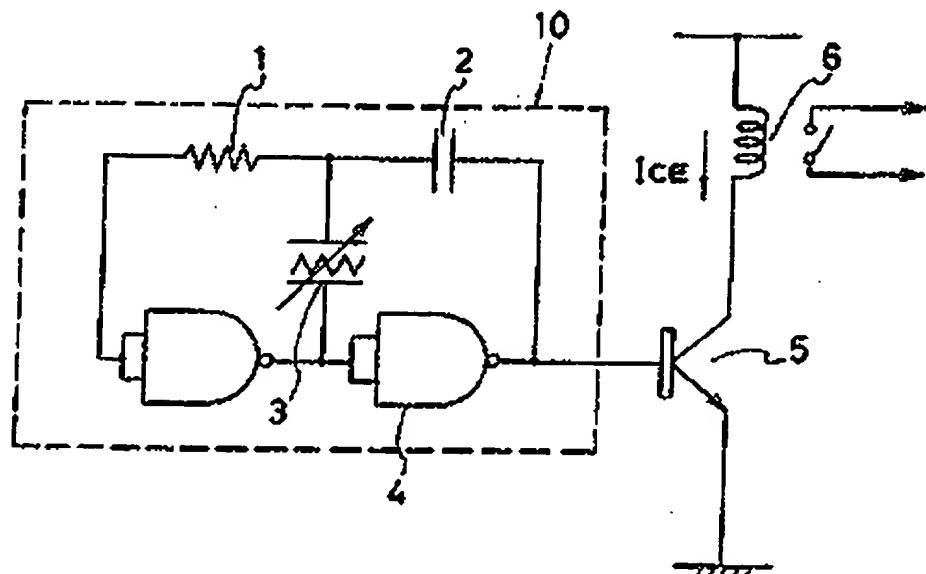
この考案は、上記のようにパーソナルコンピュータ用のゲームコントロール装置において、前記ゲームコントロール装置のスイッチに、押圧によつて抵抗値が変化する感圧導電ゴムを使用し、この感圧導電ゴムスイッチに可変周波数型の発振回路を接続すると共に、この発振回路により制御される出力回路を設けたため、ゲームコントローラーのスイッチ信号の開閉周期の使用者の指先による押圧で自由に制御できるので、コンピューターゲーム等を行なう上で新しい手法を使えるようになり、ゲームの面白味を増すことができる。又、新しいコントローラーが出現することで、新しいソフトウェアの開発も可能となる。

図面の簡単な説明

第1図はこの考案を実施した制御回路図、第2図はこの考案のプロツク図、第3図はこの考案をゲームコントロール装置に把持部に実施した概略構成図である。

3……感圧導電ゴムスイッチ、6……リレー(出力回路)、10……発振回路、11……ゲームコントローラー。

第1図



(2)

実公 平 1-40545

8

4

第1図はこの考案の回路図の一例を示し、1は抵抗、2はコンデンサー、3は押圧力によつて抵抗値が変化する感圧導電ゴム（例えは特公昭56-9187号公報、特公昭56-54019号公報）を用いたスイッチ、4はNAND回路等のICであつて、これらの各構成要素により可変周波数型の発振回路10を構成している。また、5はリレー駆動用トランジスタ、6は前記可変周波数型の発振回路10により制御されるリレー（出力回路）である。

そして、前記可変周波数型の発振回路10の発振周波数は、感圧導電ゴムスイッチ3の抵抗値とコンデンサー2の容量によつて決定される。

前記、発振回路10からの出力はトランジスタ5をスイッチさせ、リレー6が駆動される。

したがつて、感圧導電ゴムスイッチ3の抵抗を押圧によつて変化させれば、前記発振回路10の発振周波数が変化し、リレーの開閉周期を任意に調節することができる。

次に、第2図はこの考案のプロック図でありAは発振回路、Bは信号出力を働くせる為のドライバ回路、Cはドライバ回路Bによつて動作されるリレー等の出力回路であり、ここよりの信号がコンピュータ等に送られる。

従つて、このリレー6の開閉をゲームコントローラーのスイッチとして使用すれば、コンピュータによる開閉信号の周則を使用者が任意に制御できるようになる。

第3図に、この考案の実施例を実際にゲームコ

ントローラーのスイッチとして使用している場の構成図の一例を示し、ゲームコントローラー1の把持部12に、前記感圧導電ゴムスイッチ3、発振回路10、リレー6を組み込み、コンピュータ13等に接続して、前述した操作を行うにしたものである。

〔考案の効果〕

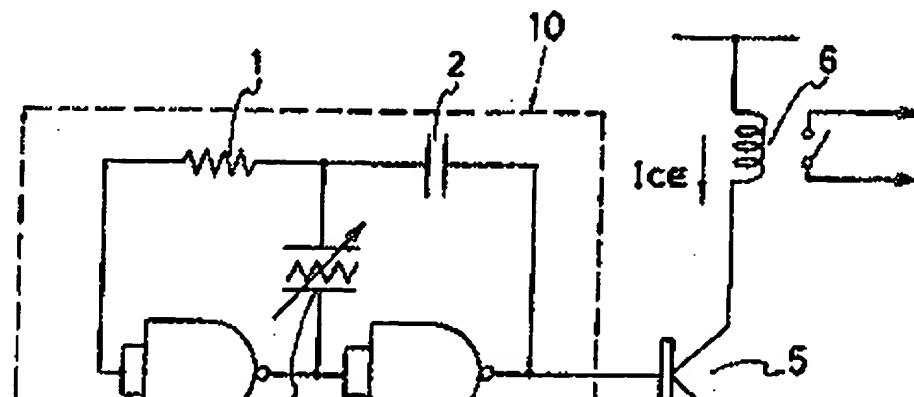
この考案は、上記のようにパーソナルコンピュータ用のゲームコントロール装置において、前記ゲームコントロール装置のスイッチに、押圧力によつて抵抗値が変化する感圧導電ゴムを使用し、この感圧導電ゴムスイッチに可変周波数型の発振回路を接続すると共に、この発振回路により制御される出力回路を設けたため、ゲームコントローラーのスイッチ信号の開閉周期の使用者の指先による押圧で自由に制御できるので、コンピュータゲーム等を行なう上で新しい手法を使えるようになり、ゲームの面白味を増すことができ又、新しいコントローラーが出現することで、新しいソフトウェアの開発も可能となる。

図面の簡単な説明

第1図はこの考案を実施した制御回路図、第2図はこの考案のプロック図、第3図はこの考案ゲームコントロール装置に把持部に実施した構成図である。

3……感圧導電ゴムスイッチ、6……リレー（出力回路）、10……発振回路、11……ゲームコントローラー。

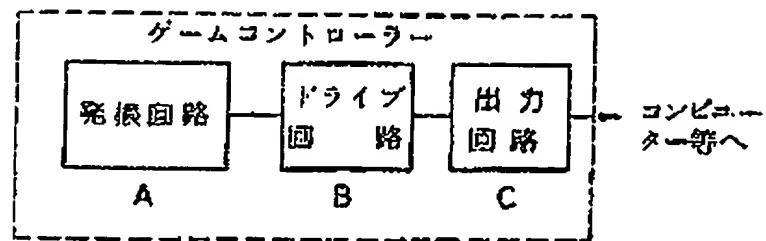
第1図



(3)

実公 平 1-40545

第2図



第3図

